

GEMA NARVÁEZ RUIZ

CALDERO

DESCARTA. ACTIVA. GANA.



2-5



+8



30'

Caldero es un juego de cartas de shedding con presión constante y decisiones incómodas.

Los aprendices de brujo no pueden reorganizar su mano de ingredientes y deberán jugar cartas en distintas zonas del Caldero que se van desbloqueando progresivamente. Cada mano termina cuando nadie quiere —o puede— superar la última jugada, activando un poder que puede cambiar por completo el ritmo de la ronda.

Si descartas toda la mano, el resto de jugadores suma tantos puntos como cartas queden en su mano. Tras 3 rondas el que menos puntos tenga gana.

SI NADIE SUPERA TU JUGADA,
ACTIVA EL PODER DE LA ZONA

Zona 1
Roba una carta de esta zona
Zona 2
Intercambia dos cartas de tu mano
Zona 3
Descarta dos cartas de tu mano a la mano de dos rivales
Zona 4
Roba dos comodines

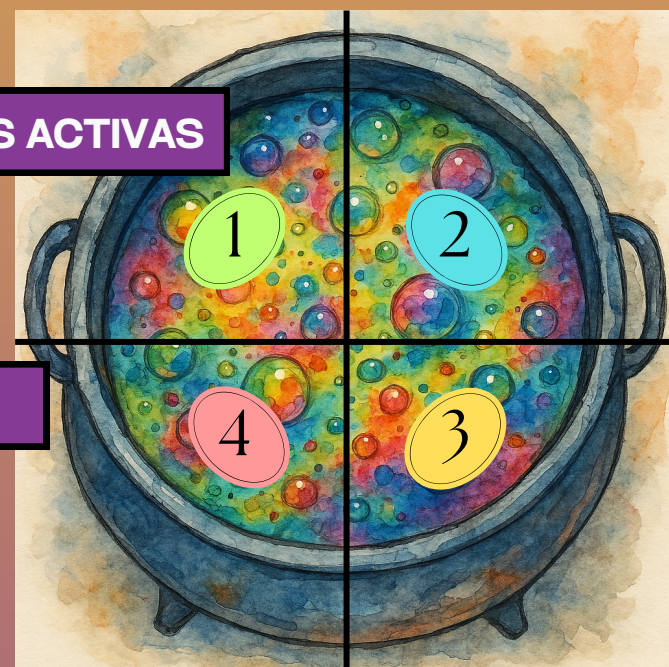


NO REORGANICES LA MANO

JUEGA EN LAS ZONAS ACTIVAS



SUPERA LA JUGADA



CADA CARTA EN LA MANO ES UN PUNTO NEGATIVO
TRAS 3 RONDAS QUIEN MENOS PUNTOS TENGA, GANA.



DESCARTA TU MANO Y GANA LA RONDA

COMPONENTES

- 80 cartas de Ingredientes
- 1 tablero de Caldero
- 15 minitarjetas de poderes combinables
- 15 fichas de zona

MECÁNICAS

- Shedding (Descartar)
- Gestión de mano restringida
- Zonas de juego activas/inactivas
- Poderes variables

PUNTOS FUERTES

- Ritmo dinámico
- Fácil de aprender
- Interesante gestión del momento adecuado para descartar
- Interacción mediante poderes
- Alta variabilidad y rejugabilidad

GEMA.NARVAEZRBG@GMAIL.COM



TUTORIAL_(YT)